



KALANGWAN

JURNAL PENDIDIKAN AGAMA, BAHASA DAN SASTRA

Vol. XIII No.2 Bulan September Tahun 2023

p-ISSN : [1979-634X](#)

e-ISSN : 2686-0252

<http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/kalangwan/index>

ANALISIS KARAKTER ŠAKUNI DALAM KISAH MAHĀBHĀRATA PADA SITUASI MENJELANG KONTESTASI POLITIK 2024

Oleh

I Dewa Gede Darma Permana

Pokjaluh Kementerian Agama Kabupaten Klungkung

dewadarma75@gmail.com

Diterima 20 Juli 2023, Direvisi 30 September 2023, Diterbitkan 30 September 2023

Abstract

The presence of General Elections as an arena for political contestation brings several challenges to its dynamics. The challenges of the General Election lead to the presence of identity politics, money politics, black campaigns, and other challenges. Some of these challenges have actually been reflected through one of the characters in the Mahābhārata story, namely Šakuni. Based on this, the researcher in this case is interested in analyzing the character of Šakuni and then linking it to the situation before the political contestation in Indonesia. Based on this topic, three problem formulations are presented, including: The essence of the Mahābhārata story, Šakuni's actions, and the analysis of Šakuni's character in responding to the situation before the General Election. This research uses descriptive qualitative research with a philosophical hermeneutic approach. Data sources come from literature studies and data processing using the Miles and Huberman analysis pattern. The result of this research is that the character analysis of Šakuni in the situation before the General Election has a contextual connection. This concerns the existence of money politics, black campaigns, and identity politics that can threaten the dynamics of politics in Indonesia. This paper aims to serve as a guideline in the formation of smart and wise voters.

Keywords: Šakuni, Mahābhārata, Political Contestation.

I. PENDAHULUAN

Sebagai negara demokrasi, stabilitas politik tentu menjadi hal esensi yang perlu dijaga oleh Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hal ini selaras dengan amanat Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia, Pasal 1 Ayat (2) yang menyatakan kedaulatan dan kekuasaan tertinggi pemerintahan Indonesia berada di tangan rakyat. Untuk itu, salah satu sarana yang menjamin kedaulatan rakyat tersebut secara prinsipal adalah hadirnya Pemilihan Umum (Pemilu) (Subiyanto, 2020: 356). Melalui Pemilu yang bersifat langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil (Luber Jurdil) sebagai asas serta pilar pokok demokrasi, rakyat akan memiliki wadah untuk menyalurkan hak dalam memilih pemimpin atau para wakilnya.

Pemilu bagi negara demokrasi, juga menjadi ajang kontestasi politik bagi para politisi untuk memperebutkan kekuasaan. Sehingga menjelang Pemilu Serentak di tahun 2024, akan muncul beberapa tantangan dan problematika yang mesti dihadapi oleh masyarakat Indonesia. Jika mengacu pada hasil beberapa penelitian sebelumnya, salah satu tantangan yang mesti dihadapi tersebut adalah politik identitas. Yehezkiel dan Takalamingan (2023: 269) dalam

risetnya mengemukakan bahwa, praktik politik identitas dengan membawa isu latar belakang suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA), sering memunculkan ketegangan dalam pelaksanaan Pemilu. Bahkan tidak jarang, politik identitas mengarah kepada aksi penyebaran narasi kebencian untuk mempolarisasi, mengadu domba, dan menciptakan hadirnya ruang kekerasan fisik di dalam kontestasi politik. Kondisi inilah yang rawan dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung-jawab untuk memecah belah bangsa.

Selain politik identitas, problematika lainnya yang menjadi tantangan menjelang kontestasi politik 2024 adalah praktik politik uang atau *money politics*. Bercermin pada data pelaksanaan Pemilu 2019 sebelumnya, tercatat 19,4% sampai 33,1% rakyat Indonesia sebagai pemilih terlibat dalam praktik *money politics*. Data itu pula yang pada akhirnya menjadikan Indonesia menempati urutan ketiga sebagai negara dengan praktik politik uang tertinggi di dunia (Delmana *et al.*, 2020: 2). Padahal dari sisi dampak, politik uang merupakan suatu bentuk pencederaan terhadap prinsip demokrasi yaitu kebebasan dan keadilan. Politik uang sebagai praktik jual beli suara, juga berpotensi melahirkan para wakil rakyat yang tidak kompeten untuk menjalankan roda pemerintahan, serta memicu hadirnya budaya korupsi sebelum pemilihan dan konflik secara lebih lanjut pasca pemilihan (Abdurrohman, 2021: 144).

Jika dihubungkan dengan ajaran agama Hindu, dinamika kontestasi politik yang melahirkan konflik besar dapat terefleksikan dengan jelas dalam kisah Mahābhārata. Dimana sebagai bagian dari Itihasa yang menjadi bagian integral dari Weda Smerti, Mahābhārata juga mengisahkan gejolak perebutan kekuasaan antara dua saudara di keluarga Bhārata, yang pada akhirnya mampu dimanfaatkan oleh sosok yang tidak bertanggung jawab untuk menciptakan kekalutan di lingkungan kerajaan Hastinapura. Kekalutan tersebut diantaranya adalah usaha peracunan dan pembunuhan, tragedi “*laksagriha*” yang mencoba membakar pihak Pandava secara hidup-hidup, dan usaha perebutan kekuasaan melalui permainan dadu. Bahkan puncaknya, sosok tersebut dengan hasutan jahatnya juga menjadi salah satu penyebab tercetusnya perang besar antara pihak Pandava dan Kaurava yang disebut dengan *Bhāratayuddha*. Sosok yang dimaksud dengan karakter demikian dalam kisah Mahābhārata adalah Śakuni (Titib, 2008: 363-364).

Jika dihubungkan dengan kondisi saat ini, analisis karakter licik Śakuni dalam kisah Mahābhārata tersebut tentu juga menjadi tantangan menjelang kontestasi politik di tahun 2024. Dimana jika dikorelasikan dengan situasi dinamika perpolitikan di Indonesia menjelang tahun 2024, sosok Śakuni dengan karakter demikian bisa saja hadir kembali dengan wajah dan usaha baru yang lebih modern. Dengan mengacu pada analisis tersebut, penulis pada kesempatan ini menyajikan sebuah tulisan yang secara lebih mendalam membahas mengenai karakter Śakuni dalam kisah Mahābhārata pada kontestasi politik di tahun 2024 dengan judul “Analisis Karakter Śakuni dalam Kisah Mahābhārata pada Situasi Menjelang Kontestasi Politik 2024.” Melalui pemaparan terkait esensi kisah Mahābhārata dan sepak terjang sosok Śakuni, tulisan ini kemudian menjabarkan terkait analisis karakter Śakuni tersebut dalam kisah Mahābhārata terhadap kondisi menjelang kontestasi politik di tahun 2024. Tulisan ini diharapkan mampu dijadikan pedoman oleh masyarakat Indonesia agar menjadi pemilih yang bijaksana, mawas diri terhadap potensi tantangan Pemilu kedepan, serta tetap menjaga keadaan yang kondusif di dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

II. METODE

Tulisan ini menggunakan metode penelitian berjenis kualitatif deskriptif, dimana Sugiyono (2011: 9) menjelaskan sebagai suatu bentuk penelitian yang berpedoman pada filsafat postpositivisme yang menjelaskan dan menjelaskan objek secara apa adanya, alami sesuai yang ada di lapangan, serta berporos pada pemaknaan dibandingkan proses generalisasi. Dari sisi pendekatan, penelitian ini berdasar pada pendekatan hermeneutik filosofis yang selaras dengan penjelasan Bakker dan Zubair (1990) merupakan suatu pendekatan yang lebih menekankan pada pemaknaan terhadap suatu hal yang pada tahap selanjutnya diproses sebagai bentuk dari proses interpretasi. Sehingga melalui proses tersebut, akan lahir suatu bentuk paham atau bahasan yang

kritis mengenai suatu hal yang sedang dianalisis. Objek material atau objek umum dalam penelitian ini mengacu kepada situasi menjelang terlaksananya Pemilihan Umum (Pemilu) di Indonesia yang menjadi kontestasi politik 2024. Lebih lanjut objek formal mengacu kepada karakter Śakuni dalam kisah Mahābhārata yang ada kaitannya dengan situasi menjelang Pemilu. Penelitian ini memperoleh data utama/primer melalui studi kepustakaan atau sumber literatur yang mampu memberikan informasi, yaitu melalui buku, artikel ilmiah, dan referensi relevan lainnya. Setelah memperoleh data, penulis kemudian melaksanakan proses pengolahan data berdasar pada pola analisis interaktif dari tokoh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011: 246 - 252).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Esensi Kisah Mahābhārata

Mahābhārata adalah salah satu kisah agung yang hadir dalam sejarah peradaban dunia. Mahābhārata secara etimologi, berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu kata “Maha” yang memiliki arti besar, dan kata “Bhārata” yang mengacu kepada sebuah nama dinasti besar yaitu di zaman dahulu. Sehingga, Mahābhārata menjadi kisah agung yang secara umum menceritakan tentang silsilah keluarga Bhārata (Titib, 2008: 16). Pembagian cerita dalam kisah Mahābhārata terdiri atas delapan belas bagian, sehingga dikenal dengan istilah *Asta Dasa Parva*. Melalui pembagian ini, kisah Mahābhārata juga dikenal sebagai wiracarita yang mempunyai susunan cerita sudah tersistematis, dan terperinci, serta dipenuhi oleh pesan moral yang begitu amat mendalam. Dengan pesan moral yang mendalam tersebut, menjadikan kisah Mahābhārata dikenal sebagai sebuah warisan sastra yang kekal dan abadi di dunia (Damayanti, 2018: 26).

Dari sisi pencipta, Mahārsi Veda Vyāsa diketahui sebagai orang suci pertama yang menjadi penulis kisah Mahābhārata yang agung. Pada saat awal penulisan, kisah agung Mahābhārata memiliki nama pertama, yaitu “Jaya Samhitā”. Kemudian seiring berjalannya waktu, kisah ini mengalir juga ke murid beliau yang bernama Rsi Vaisampayana dengan sebutan Bhārata Samhitā. Serta pada akhirnya, mengalir ke Suta Ugasrava sebagai juru cerita yang mengisahkan wiracarita ini dengan sebutan Mahābhārata Samhitā (Titib, 2008: 26). Namun meskipun demikian, kisah Mahābhārata tetap memiliki esensi yang sama, yaitu perang besar antara pihak Pandava dan Kaurava yang dikenal dengan sebutan *Bhāratayuddha*.

Dari sisi pembagian cerita, kisah Mahābhārata hadir melalui 18 bagian yang disebut *Asta Dasa Parva* dan terdiri atas syair sebanyak 100.000 sloka (Titib, 2008: 17-18). Mahābhārata memiliki susunan cerita yang sistematis dengan masing-masing bagiannya memiliki kesinambungan dari kisah sebelumnya. Dari 18 belas bagian itu, semua mengandung unsur-unsur luhur sebagai pedoman dalam kehidupan. Unsur-unsur luhur tersebut membahas tentang ajaran agama/dharma, moral, falsafah hidup, kepahlawanan, politik, musik, sastra, seni, bentuk bangunan, permainan, ilmu astronomi, sampai ilmu yang mengajarkan ajaran kelepasan (Titib, 2008: 17). Dengan nilai luhurnya tersebut, Mahābhārata senantiasa menarik minat semua golongan untuk menjadikannya sebagai pedoman hidup dalam bermasyarakat dan juga bernegara.

3.2 Sepak Terjang Śakuni dalam Kisah Mahābhārata

Dari silsilah keturunan, Śakuni merupakan putra seorang raja dari kerajaan Gandhara bernama Subala. Dirinya juga merupakan kakak kandung dari Gandhari yang merupakan istri dari Dhrtarāsthra, sehingga secara tidak langsung menjadi paman dari Kaurava. Ia dikisahkan sebagai tokoh yang sering meracuni pikiran keponakannya Duryodhana dan para Kaurava lain untuk membenci serta berbuat jahat kepada pihak Pandava. Sehingga tidak salah, apabila sosok Śakuni dikatakan sebagai dalang dari semua tragedi yang terjadi di keluarga Bhārata sampai puncaknya jatuhnya perang *Bhāratayuddha*. Semua hal itu Śakuni lakukan, demi memuluskan jalan keponakannya Duryodhana dalam kontestasi politik sebagai penguasa kerajaan Hastinapura. Apabila mengacu kepada kisah Mahābhārata secara lebih lanjut, berikut adalah

rangkuman sepak terjang karakter licik Śakuni dalam kisah Mahābhārata (dalam Titib, 2008) antara lain:

3.2.1 Orang yang Memprakarsai Usaha Peracunan kepada Bhīma

Pada bagian *Ādiparva*, sering dikisahkan perseteruan antara pihak Pandava dan Kaurava. Hal ini menimbulkan dari hasutan Śakuni yang meracuni pikiran pihak Kaurava untuk membenci dan menjadikan Pandava sebagai ancaman untuk singgasana Hastinapura. Dalam perseteruan tersebut, Bhīma selaku anak kedua dari pihak Pandava merupakan sosok yang paling sering bersuara keras menentang ketidakadilan, dan bersitegang dengan Duryodhana, kakak tertua Kaurava. Terlebih lagi, Bhīma sering menyakiti dan mengalahkan Kaurava dalam permainan curangnya, sehingga semakin menumbuhkan rasa benci Duryodhana dan Kaurava lain terhadap Bhīma.

Mengetahui hal tersebut, Śakuni selaku paman dari Duryodhana tidak tinggal diam. Ia kemudian memprakarsai pelenyapan Bima dengan cara menaruh racun pada makanan yang akan dimakan oleh Bhīma. Rencana ini pun disanggupi oleh Duryodhana, dimana saat bermain di tepi sungai Ganga, makanan Bhīma diberi racun Kalakuta oleh Duryodhana. Efek racun itu kemudian membuat Bhīma tertidur seperti orang mati saat malam hari. Kesempatan itu kemudian digunakan oleh Duryodhana untuk mengikat tangan dan kaki Bhīma, kemudian menenggelamkannya ke dalam sungai Ganga. Walaupun pada akhirnya usaha jahat Duryodhana yang diprakarsai oleh Śakuni mesti gagal, karena Bhīma mampu selamat berkat pertolongan raja naga ‘Vasuki’ dan pengikutnya. Bahkan Bhīma justru mendapatkan kekuatan 1000 naga atas anugerah Vasuki yang memberikan ‘nagarasa’, yaitu minuman para naga sebagai penangkal segala racun.

3.2.2 Inisiator Pemusnahan Keluarga Pandava melalui Tragedi “Laksagriha”

Sepak terjang karakter licik Śakuni tidak berhenti setelah usaha pertamanya gagal melenyapkan Bhīma. Śakuni lebih lanjut menjadi inisator dari tragedi pemusnahan dengan cara membakar hidup-hidup pihak Pandava beserta ibunya Dewi Kuntī. Śakuni kemudian memerintahkan Purochana seorang arsitek untuk membuat suatu kerajaan kecil yang terbuat dari Lak, sebuah bahan yang mudah terbakar di wilayah Varanavata. Sehingga ketika Pandava dan ibunya Dewi Kuntī tinggal disana atas desakan Duryodhana kepada ayahnya Dhrtarāṣṭhra, Śakuni kemudian memerintahkan Purochana untuk membakar hunian tersebut dengan imbalan kekayaan dan posisi tertentu. Benar saja pada malam harinya, hunian tersebut terbakar dan Purochana mendesainnya agar terlihat sebagai suatu kecelakaan atau tragedi bernama “Laksagriha”. Pandava dan ibunya Dewi Kuntī pun berhasil terperangkap di dalamnya, dan Purochana mengira mereka telah hangus dilalap api. Namun untungnya, berkat petunjuk awal dari paman Widura selaku penasihat kerajaan, keluarga Pandava bisa melarikan diri dengan menggali lubang di bawah hunian. Sekali lagi, usaha Śakuni dan kecemburuan Duryodhana bisa digagalkan karena pihak Pandava bisa kembali ke kerajaan dengan selamat.

3.2.3 Dalang Penipuan dan Penjebakan lewat Permainan Dadu

Setelah aksi liciknya yang tidak pernah berhasil untuk menyingkirkan kompetitor politiknya yaitu Pandava, Śakuni belum mengibarkan bendera putih tanda menyerah. Rasa ambisinya untuk menyingkirkan Pandava dalam perebutan tahta kerajaan masih membara. Pada akhirnya, ia mengeluarkan kartu AS-nya dengan menjadi dalang permainan dadu dengan mengajak kakak tertua Pandava, yaitu Yudhistira untuk turut bermain di dalamnya. Dengan tawaran berdalih atas persaudaraan, permainan dadu tersebut sebenarnya adalah sebuah judi jebakan untuk menipu dan memeras kekayaan Pandawa sampai ke akar-akarnya. Disinilah kelicikan Śakuni muncul, ia paham betul bahwa salah satu kelemahan dari Yudhistira yang tidak bisa mengabaikan penawaran untuk bermain dadu atas dasar persahabatan. Terlebih Śakuni memakai dadu sakti yang terbuat dari tulang orang tuanya, sehingga bisa mengontrol penuh permainan dadu untuk kemenangan pihak Duryodhana. Usaha Śakuni kali ini berhasil, ia selaku dalang permainan dadu bersama pihak Kaurava mampu menguras semua kekayaan

Pandawa satu persatu. Dimulai dari harta benda, kerajaan, bahkan sampai Drupadi yang hampir berhasil dilucuti pakaianya oleh Dursasana. Pada akhirnya kehormatan Drupadi berhasil terselamatkan, namun akibat kekalahan dalam permainan dadu pihak Pandava dan Drupadi mesti tetap menerima hukuman yakni tinggal di pengasingan selama 12 tahun dan 1 tahun penyamaran.

3.2.4 Pihak Penyebab Terjadinya Perang

Ketika hukuman untuk menjalani masa pengasingan dan penyamaran telah selesai, pihak Pandava bersama Drupadi berencana untuk meminta hak mereka kembali terkait kerajaan dan lainnya kepada pihak Kaurava sesuai kesepakatan awal. Namun akibat hasutan dan fitnah Śakuni kepada Pandava yang menganggap usaha penyamaran mereka telah gagal, pihak Kaurava tidak berkenan menyerahkan kembali hak Pandava. Bahkan usaha kompromi yang coba dilakukan oleh Śrī Kṛṣṇa sebagai penengah di bagian *Udyogaparva* juga gagal akibat ketamakan pihak Kaurava dan Śakuni terhadap kekuasaan. Dari peristiwa tersebut, mau tidak mau tercetuslah perang besar antar sesama keluarga besar Bhārata yang bernama *Bhāratayudha*. Pada akhirnya, sepak terjang Śakuni dalam kontestasi politik kerajaan Hastinapura mesti berakhir, akibat terbunuh di tangan Nakula dan Sadeva di medan perang.

3.3 Analisis Karakter Śakuni pada Situasi Menjelang Kontestasi Politik 2024

Dengan mengacu pada sepak terjang Sangkuni di dalam cerita Mahābhārata tersebut, dapat diketahui bahwa karakter Śakuni merupakan salah satu karakter antagonis. Dari awal kisah Mahābhārata tepatnya bagian *Ādiparva*, tokoh Śakuni sudah memperlihatkan karakter licik, jahat, berusaha mencari benefit dari kelemahan orang lain, serta ambis dalam mencapai suatu hal yang sudah diinginkannya (Titib, 2008: 365).

Jika dihubungkan dengan situasi menjelang Pemilihan Umum (Pemilu) Serentak tahun 2024, karakter Śakuni memiliki potensi untuk hadir sebagai tantangan dalam dinamika perpolitikan di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan, upaya-upaya licik yang dilakukan oleh Śakuni dalam kisah Mahābhārata memiliki kemiripan dengan problematika yang hadir secara rutin menjelang kontestasi politik. Sehingga dalam kajian kontekstual, upaya licik Śakuni dalam kisah Mahābhārata bisa timbul, namun dengan wajah baru yang lebih modern, struktur, dan masif dengan menyasar lapisan masyarakat. Analisis karakter Śakuni pada situasi menjelang kontestasi politik 2024 secara interpretatif, dapat dijabarkan secara lebih lanjut sebagai berikut:

3.3.1 *Money Politics* yang Meracuni Pikiran Rakyat

Dalam bagian *Ādiparva* diceritakan karakter licik Śakuni yang memprakarsai keponakannya Duryodhana untuk memasukkan racun ke dalam makanan Bhīma, sebagai suatu bentuk upaya pelenyapan kepada putera kedua Dewi Kuntī yang menjadi salah satu kompetitor politiknya. Jika dikaji dari sisi ajaran agama Hindu yakni *Sad Atatayi* sebagai enam macam pembunuhan yang bersifat kejam dan dilarang dalam kehidupan, karakter Śakuni tersebut termasuk *Wisada* yaitu perbuatan jahat yang suka meracuni dan bertujuan untuk melenyapkan orang lain (Aryani, 2022: 198).

Lebih lanjut, jika dikaitkan analisis karakter *Wisada* Śakuni pada situasi menjelang kontestasi politik 2024, perbuatan meracuni juga memiliki potensi untuk hadir dengan wajah dan gaya yang lebih baru. Perbedaannya, perbuatan *Wisada* layaknya Śakuni tidak lagi dilakukan dengan cara konvensional, yakni dengan menabur racun pada makanan lawan politiknya. Namun pada situasi menjelang kontestasi politik tahun 2024, perbuatan *Wisada* Śakuni bisa hadir secara lebih modern melalui upaya oknum-oknum calon wakil rakyat beserta antek-anteknya yang meracuni pikiran rakyat selaku pemilih dengan janji-janji palsu, disertai pemberian berupa upah atau hibah untuk menggoyahkan keputusan rakyat dalam memilih calon wakil rakyatnya. Analisis karakter dan perbuatan meracuni Śakuni dalam kisah Mahābhārata inilah selaras dengan problematika adanya *money politics* yang melanggar prinsip kebebasan, keadilan, dan kesetaraan dalam Pemilu (Delmania *et al.*, 2020: 2). Dengan demikian, analisis interpretatif ini dapat dijadikan pedoman oleh rakyat Indonesia sebagai pemilih agar tidak

mudah diracuni dan digoyahkan layaknya Bhīma, dalam konteks memilih calon wakil rakyat pada Pemilu Serentak di tahun 2024.

3.3.2 Menyulut Api Emosi Rakyat dalam Kontestasi Politik

Lebih lanjut pada bagian *Ādiparva*, karakter licik Śakuni untuk mempersesembahkan tahta kerajaan kepada keponakannya Duryodhana juga terlihat melalui usaha membakar keluarga Pandava secara hidup-hidup pada sebuah hunian yang terbuat dari Lak di sebuah tragedi yang bernama *Laksagriha*. Jika dikaji dari sisi ajaran agama Hindu yakni *Sad Atatayi* sebagai enam macam pembunuhan yang bersifat kejam dan dilarang dalam kehidupan, karakter Śakuni tersebut termasuk *Agnida*, yaitu perbuatan jahat yang suka menyulut api dan membakar sesuatu yang menjadi milik orang lain (Aryani, 2022: 198). Sehingga dapat disimpulkan bahwa, karakter menyulut api dan membakar Śakuni merupakan salah satu perbuatan yang patut dihindari dan diwaspadai dalam kehidupan, termasuk pada situasi menjelang Pemilu Serentak tahun 2024 di Indonesia. Perbuatan membakar tersebut dapat menciptakan penderitaan bagi orang lain dan juga untuk diri sendiri.

Lebih lanjut, jika dikaitkan analisis karakter *Agnida* Śakuni pada situasi menjelang kontestasi politik 2024, perbuatan menyulut api dan membakar juga memiliki potensi untuk hadir dengan wajah dan gaya yang lebih baru. Perbedaannya, perbuatan *Agnida* layaknya Śakuni tidak lagi dilakukan dengan cara konvensional melalui membakar hidup-hidup lawan politik dalam sebuah rumah atau lainnya. Namun pada situasi menjelang kontestasi politik tahun 2024, perbuatan *Agnida* Śakuni bisa hadir secara lebih modern melalui upaya oknum-oknum tertentu yang melakukan upaya penghasutan, intimidasi, dan kampanye hitam yang dapat menyulut api emosi rakyat dalam dinamika politik di Indonesia. Melalui api emosi yang sudah tersulut dalam diri rakyat, hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab untuk menghanguskan kompetitor politiknya, menciptakan konflik yang berkepanjangan, dan dapat memecah belah persatuan antar sesama putra bangsa (Amiruddin, 2020).

3.3.3 Kampanye Hitam sebagai Media Propaganda dan Penipuan

Pada bagian *Sabhaparva*, salah satu upaya licik Śakuni yang berhasil untuk menyingkirkan pihak Pandava dalam kursi singgasana kerajaan Hastinapura adalah saat ia menjadi dalang dari terselenggaranya permainan dadu yang melibatkan Yudhistira untuk bermain di dalamnya. Melalui siasat propaganda dan penipuan dengan dalih permainan dadu berasaskan persaudaraan, Śakuni sukses mengalahkan dan menyingkirkan Pandava ke pengasingan dalam waktu yang cukup lama. Pada kesempatan itu pula, Śakuni berhasil membuat citra Pandawa terutama Yudhistira sebagai orang yang bijaksana jatuh akibat jebakan bermain judi. Jika dikaji dari sisi ajaran agama Hindu yakni *Dasa Mala* sebagai sepuluh macam perbuatan manusia yang bertentangan dengan jalan kebenaran (*dharma*) dan susila, karakter menipu oleh Śakuni yang juga menjebak orang lain untuk berjudi berasaskan rasa iri hati bernama *Kimburu* (Suweta, 2019: 5). Sehingga dapat disimpulkan bahwa, karakter licik Śakuni tersebut merupakan salah satu perbuatan yang patut dihindari dan diwaspadai dalam kehidupan, termasuk pada situasi menjelang Pemilu Serentak tahun 2024 di Indonesia.

Lebih lanjut, jika dikaitkan analisis karakter *Kimburu* Śakuni pada situasi menjelang kontestasi politik 2024, perbuatan menipu, menjebak, lebih-lebih melalui perjudian juga memiliki potensi untuk hadir dengan wajah dan gaya yang lebih baru. Perbedaannya, perbuatan *Kimburu* layaknya Śakuni tidak lagi dilakukan dengan cara konvensional melalui penipuan secara terang-terangan dalam bentuk perjudian. Namun pada situasi menjelang kontestasi politik tahun 2024, perbuatan *Kimburu* Śakuni bisa hadir secara lebih modern melalui kampanye hitam yang dilakukan oleh oknum-oknum tertentu. Melalui propagandanya yang masif di media massa, cetak, atau maya, kampanye hitam dijadikan sebagai alat bantu politik

untuk meraup suara dan menjatuhkan citra kompetitor politiknya. Dengan informasi bohong serta cenderung mengarah ke upaya menghina, kampanye hitam atau *black campaign* juga dapat menebar kebencian, menipu, dan menjebak rakyat agar bertaruh dan memilih calon wakil rakyat yang tidak kompeten dalam Pemilu (Doly, 2020: 2). Dengan demikian, analisis interpretatif ini dapat dijadikan pedoman oleh rakyat Indonesia sebagai pemilih agar tidak mudah ditipu dan dijebak melalui kampanye hitam, serta berjudi untuk calon wakil rakyat yang tidak kompeten dalam konteks memilih calon wakil rakyat pada Pemilu Serentak di tahun 2024.

3.3.4 Politik Identitas yang Memutus Ikatan Keluarga

Pada bagian *Udyogaparva*, tampak kegoisan Duryodhana yang tidak mau menyerahkan kembali hak-hak Pandava terkait kerajaan Hastinapura. Hal ini disebabkan oleh hasutan Śakuni yang telah menebar benih-benih kebencian, agar Kaurava membenci dan menganggap Pandava sebagai kompetitor politik yang harus disingkirkan. Bahkan usaha kompromi yang dilakukan pihak Pandava pun gagal, dan justru Śakuni yang berhasil mengadu domba dan memfitnah pihak Pandava secara lebih dalam sehingga mengarah kepada lahirnya perang besar di intern keluarga Bhārata, yaitu *Bhāratayuddha*. Jika dikaji dari sisi ajaran agama Hindu, yakni *Sad Atatayi* sebagai enam macam pembunuhan yang bersifat kejam dan dilarang dalam kehidupan, karakter Śakuni tersebut termasuk *Rajapisuna*, yaitu perbuatan jahat yang suka mengadu domba dan memfitnah orang lain sehingga menimbulkan perpecahan dan pertikaian (Aryani, 2022: 198). Sehingga dapat disimpulkan bahwa, karakter Śakuni yang suka memfitnah dan mengadu domba atas dasar rasa kebencian merupakan salah satu perbuatan yang patut dihindari dan diwaspadai dalam kehidupan, termasuk pada situasi menjelang Pemilu Serentak tahun 2024 di Indonesia. Perbuatan tersebut dapat menimbulkan konflik di lingkungan internal keluarga, saudara, dan kerabat sekalipun.

Lebih lanjut, jika dikaitkan analisis karakter *Rajapisuna* Śakuni pada situasi menjelang kontestasi politik 2024, perbuatan fitnah, mengadu domba, dan menebar kebencian juga memiliki potensi untuk hadir dengan wajah dan gaya yang lebih baru. Perbedaannya, perbuatan *Rajapisuna* layaknya Śakuni tidak lagi dilakukan dengan cara konvensional melalui fitnah secara blak-blakan. Namun pada situasi menjelang kontestasi politik tahun 2024, perbuatan *Rajapisuna* Śakuni bisa hadir secara lebih modern melalui politik identitas yang dilakukan oleh oknum-oknum tertentu, dengan menjadikan latar belakang suku, agama, ras, dan antargolongan sebagai bola panas yang dilemparkan kepada rakyat selaku pemilih. Dengan narasi kebencian, fitnah, dan memanfaatkan perbedaan pandangan dalam berpolitik, oknum yang menyerupai Śakuni dapat memutus ikatan keluarga yang melahirkan konflik. Hal ini dikarenakan politik identitas cenderung bersifat mempolarisasi, sehingga timbul ketegangan yang mengarah kepada perseteruan bahkan perperangan (Yehezkiel & Takalamingan, 2023: 269). Dengan demikian, analisis interpretatif ini dapat dijadikan pedoman oleh rakyat Indonesia sebagai pemilih agar tidak mudah diadu domba dan dipecah belah melalui politik identitas, serta dapat menghindarkan hadirnya perang Bhārata antar sesama warga negara dalam konteks menjelang Pemilu Serentak di tahun 2024.

IV. SIMPULAN

Pemilihan Umum (Pemilu) Serentak menjadi kontestasi politik untuk para politisi dalam memperebutkan kekuasaan. Situasi ini juga turut mendatangkan beberapa tantangan dan problematika menjelang kontestasi politik 2024. Situasi ini telah terefleksikan dengan jelas di dalam kisah Mahābhārata sebagai salah satu wiracarita yang agung di dunia. Dari sepak terjang tokoh Śakuni dalam kisah Mahābhārata tersebut, analisis karakternya yang licik, jahat, serta ambisnya dalam meraih sesuatu ternyata memiliki keterkaitan secara kontekstual pada situasi menjelang kontestasi politik 2024, antara lain: tantangan *money politics* yang dapat meracuni pikiran rakyat selaku pemilih, perbuatan oknum yang berusaha menyulut api emosi rakyat dalam kontestasi politik, hadirnya kampanye hitam sebagai media propaganda dan penipuan, dan ancaman politik identitas yang dapat memutus ikatan antar sesama anggota keluarga

sebagai warga negara yang sama. Analisis karakter Šakuni yang telah dipaparkan tersebut, diharapkan dapat menjadi pedoman bagi rakyat Indonesia untuk menghadapi tantangan Pemilu kedepan, serta dapat menjadi pemilih yang cerdas dan bijaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdrurrohman. (2021). Dampak Fenomena Politik Uang dalam Pemilu dan Pemilihan. *Awasia: Jurnal Pemilu dan Demokrasi*, 1(2), 142-159.
- Amiruddin, A. (2020). Pilkada Serentak dan Potensi Konflik di Sulawesi Selatan. *Arajang: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 13(1).
- Aryani, N. K. (2022). Ajaran Susila dalam Satua Leak Maslikuan. *Jurnal Lampuhyang*, 13(1), 194-206.
- Bakker, A. & Zubair, A. C. (1990). *Metode Penelitian Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Damayanti, V. V. W. (2018). Relasi Mahābhārata dengan Praktik Poligami yang Berkembang pada Masyarakat Jawa. *Jurnal Pena Indonesia*, 4(1), 24-39.
- Delmana, L. P. et al. (2020). Problematika dan Strategi Penanganan Politik Uang Pemilu Serentak 2019 di Indonesia. *Jurnal Tata Kelola Pemilu Indonesia*, 1(2), 1-20.
- Doly, D. (2020). Penegakan Hukum Kampanye Hitam (*Black Campaign*) di Media Sosial: Pembelajaran Pemilihan Umum Presiden Tahun 2019. *Jurnal Kajian*, 25(1), 1-18.
- Subiyanto, A. E. (2020). Pemilihan Umum Serentak yang Berintegritas sebagai Pembaruan Demokrasi Indonesia. *Jurnal Konstitusi*, 17(2), 355-371.
- Sudirga, Ida Bagus, dan Segara, I Nyoman Yoga. (2017). *Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas X (Cetakan ke-3)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suweta, I. M. (2019). Etika dalam Teks Lontar Kumara Tattwa. *Jurnal Maha Widya Duta*, 3(2), 1-10.
- Titib, I Made. (2008). *Itihāsa Ramāyāna & Mahābhārata (Viracarita) Kajian Kritis Sumber Ajaran Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Yehezkiel, P. W. & Takalamingan, M. (2023). Peran Partai Politik Mengatasi Politik Identitas dalam Pemilu. *Jurnal Tata Kelola Pemilu Indonesia*, 4(2), 251-273.